Данный архетип взят из хоумбрю-сборника "Прорастающий Хаос" (Sprouting Chaos)

Происхождение чародея

У каждого чародея разный источник происхождения его врожденной магии. Существует множество различных источников этой силы.

Отмеченный порчей

Ваша врожденная магия происходит из разрушительной силы Древа Галтиаса. Большинство чародеев этого происхождения получили свои силы, пережив встречу с заразой или через контакт с пораженной порчей землей или растениями, например потребление их, в течение нескольких недель или даже месяцев. Какая бы ни была причина, эта сила позволяет вам оживлять заразы, как если бы вы были живым Древом Галтиаса.

Создание заразы

Начиная с того момента, когда вы выбираете это происхождение на 1 уровне, вы получаете способность оживить растение для выполнения ваших приказов. В качестве действия, вы можете коснуться кучи веточек и наполнить их магией, пробуждая малую заразу. Этот существо не может атаковать, но может совершать другие действия как обычно. Если оно находится в пределах 150 футов от вас, вы можете мысленно отдать приказ ему переместиться (действия не требуется). Кроме того, в качестве действия, вы можете видеть и слышать с помощью чувств создания до начала вашего следующего хода. В течение этого времени, вы сами лишаетесь зрения и слуха. У вас может быть только одно подобное существо, созданное с помощью этого умения.

Гниение

Также на 1 уровне ваше прикосновение может вызвать гниение объектов и растений. Вы можете коснуться растения или объекта, сделанного из растительных материалов, Маленького размера или меньше и, в течение следующей минуты, цель медленно гниет так, как будто прошел год. Эта функция может использоваться только один раз на любом конкретном растении или объекте.

Пробуждение

На 6 уровне вы получаете способность превращать растения в *игольчатую заразу*. Вы касаетесь живых растений и заражаете их темной магией, потратив 1 минуту и три очка чародейства, пробуждая их *игольчатую заразу*. Созданные вами заразы, имеют количество очков здоровья равные вашему удвоенному уровню чародея. Они прибавляют ваш бонус владения к броскам атаки и наносимому урону.

В каждый ваш ход, вы можете использовать бонусное действие для отдачи мысленного приказа любому, созданному вами существу с помощью этого умения, которое находится в пределах 60 футов от вас. Если вы управляете несколькими существами, вы можете отдать приказ любому из них или всем, в одно и то же время. Вы решаете, какое действие будет совершать существо, и куда оно будет перемещаться в следующий ход, или вы можете отдать общий приказ, например, для охраны определенной комнаты или коридора. Если вы не выдаете никаких приказов, существо только защищает себя от враждебных существ. После получения приказа существо продолжает следовать за ним, пока его задача не будет выполнена.

Когда вы оканчиваете продолжительный отдых, все существа, созданные с помощью этого умения, возвращаются к исходной форме.

Пробуждающий приказ

Начиная с 14 уровня, вы можете создавать *вьющуюся заразу* так же, как вы создаете *игольчатую заразу*. Следуя тем же правилам пробуждения, вы можете пробудить заразу, расходуя 4 очка чародейства. *Вьющаяся зараза* подчиняется тем же правилам, что и *игольчатая зараза*, за исключением того, что вы можете отдавать ей приказ на расстоянии до 500 футов. Так же, вы можете выбрать любое количество *игольчатых заразы* в пределах 60 футов от *вьющейся заразы* и отдать им тот же самый приказ.

Неутомимое войско

Начиная с 18 уровня, вы можете возродить к жизни ваши заразы, сразу после их смерти. В качестве действия вы можете коснуться заразы, чье здоровье уменьшилось до 0 не позже 1 минуты назад и, потратив 1 очко чародейства, оживить его с половиной очков жизни от их максимума.